01. Times e Objetivos

O jogo de Máfia, Cidade Dorme, e Lobisomem é uma empolgante experiência de dedução social, onde cada jogador assume um papel secreto e interage estrategicamente para cumprir objetivos. Esta adaptação foi projetada para proporcionar o mesmo desafio no WhatsApp, criando um ambiente dinâmico e envolvente.

Cada jogador pertence a um Time com objetivos bem definidos para vencer o jogo. A colaboração em equipe prevalece, mesmo que um ou mais integrantes sejam eliminados durante a partida.

Descrição dos Times

Time Público: Prédio

Objetivo: Identificar e eliminar, por meio de votação durante o dia, todos os integrantes dos times adversários (os que podem eliminar alguém).

O Prédio representa o time público, onde todos os jogadores devem se posicionar como membros para evitar levantar suspeitas. Dedicação à análise e ao trabalho em equipe é crucial para o sucesso.

Time Hostil: Máfia

Objetivo: Devem eliminar todos os membros de outros Times Hostis (se houver), e após isso igualar o número de mafiosos com o resto dos jogadores.

A Máfia atua como um dos principais Times Hostis, operando em sigilo absoluto. Com um grupo separado, eles planejam estratégias detalhadas para eliminar oponentes sem serem descobertos. A discrição é a chave para sua sobrevivência.

Time Hostil: Vampiros

Ainda a adicionar ao jogo

Os Vampiros seriam uma alternativa de Time Hostil, podendo coexistir com a Máfia ou substituí-la. Este time promete trazer dinâmicas diferenciadas e um desafio adicional.

Neutros: Cada um por si

Cada papel neutro tem objetivos específicos e atua de forma independente, mesmo que mais de um jogador compartilhe o mesmo papel. Por exemplo, em caso de múltiplos Serial Killers, cada um segue um caminho individual. Essa configuração adiciona elementos de complexidade e imprevisibilidade ao jogo.

Possíveis Empates

Em alguns casos, dois times (ou jogadores) podem estar em condições de vitória simultânea. Para solucionar isso, a ordem de prioridade é:

1. **Neutros** (ganhando ambos se cumprirem objetivo ao mesmo tempo)
2. **Times Hostis**
3. **Time Público**

Exemplo: Lunático e Máfia

Se o Lunático é linchado enquanto sua morte assegura a vitória da Máfia, o Lunático ganha devido à maior prioridade entre os objetivos.

E se eu ainda puder ganhar?

Como o jogo por WhatsApp já demora bastante, as regras aqui optarão pela celeridade. Por exemplo, se a Máfia igualar o número de jogadores com o Time Público e o Lunático ainda estiver vivo, a Máfia vence para evitar demora excessiva.

Acelerando a vitória

Se a vitória de um time se tornar inevitável, o moderador pode encerrar o jogo explicando os eventos que levaram ao desfecho. Um exemplo claro é quando a Máfia tem 4 contra 5 jogadores, sendo noite, com o Médico e o Ex-Combatente já eliminados. Nesse caso, é certo que a Máfia eliminará os oponentes restantes para garantir a vitória.

02. Os Grupos

O jogo será estruturado utilizando grupos de WhatsApp e mensagens privadas, garantindo uma experiência imersiva e organizada. Enquetes serão usadas para facilitar decisões coletivas, movimentações entre grupos e silenciamento de participantes quando necessário.

O Grupo de Dia

Este é o principal grupo do jogo, onde todos os participantes iniciam como Admins para facilitar a interação. Durante o jogo, o grupo restringe a participação de não-Admins, permitindo que os eliminados ou silenciados sejam mutados para evitar confusões.

Os jogadores normalmente discutem aqui apenas durante o dia. Embora falar à noite seja permitido, é altamente desaconselhado, pois tende a transformar o falante em um alvo evidente para investigação ou eliminação.

Declarando seu Papel

No Grupo do Dia, todos os jogadores fingem pertencer ao Prédio (o time público). Para isso, podem usar estratégias como falar a verdade, omitir fatos, blefar ou manipular

informações. Cada jogador é livre para declarar um papel, seja mentindo ou dizendo a verdade.

Essa tática pode ajudar a criar alianças e influenciar votações contra suspeitos. Contudo, é possível que outro jogador conteste a declaração, exigindo provas ou se apresentando como o verdadeiro detentor daquele papel, chamando o primeiro de impostor.

Falando com Anônimos

Sem que os papéis sejam revelados, é viável sugerir ações para jogadores com habilidades especiais, como o Detetive, Médico ou Justiceiro. Estratégias eficazes podem ser formuladas sem que esses jogadores precisem se expor.

Eliminados e Mutados

Jogadores eliminados ainda podem acompanhar o jogo no Grupo do Dia, mas são mutados (removidos como Admins) e transferidos para o Grupo do Além. Caso um jogador seja silenciado por algum efeito, ele também será temporariamente removido como Admin.

Se houver dúvidas sobre a situação dos participantes, o Moderador pode compartilhar uma lista atualizada dos jogadores ainda vivos para manter o jogo organizado.

Os Grupos de Noite

Cada Time Hostil possui seu próprio grupo, onde podem discutir alvos e planejar estratégias durante a noite. Jogadores eliminados são removidos desses grupos imediatamente para preservar o sigilo das discussões.

Como o jogo ocorre no WhatsApp, esses grupos não precisam ser bloqueados durante o dia, permitindo que os times hostis debatam estratégias emergenciais, caso necessário.

O Grupo do Além

Os jogadores eliminados são transferidos para o Grupo do Além, onde podem acompanhar o restante do jogo. A partir de três eliminados, o Moderador pode

introduzir efeitos que permitem ao Além influenciar o jogo, sempre de forma equilibrada para evitar grandes interferências.

O Moderador recomenda que os papéis dos eliminados não sejam revelados de imediato, garantindo que Mafiosos ou outros jogadores estratégicos ainda possam agir de acordo com seus interesses mesmo no Além.

Embora não obrigados, os jogadores eliminados podem escolher revelar seus papéis. Nesse caso, terão acesso a informações privilegiadas sobre o andamento do jogo.

03. Jogando o Jogo

O jogo começa com todos os participantes no Grupo do Dia, onde cada um é *alocado aleatoriamente em um andar de um prédio, simbolizando seu apartamento*. Essa alocação é anunciada no grupo para orientar as interações e visitas entre os andares.

O moderador, por meio de mensagens privadas no WhatsApp, distribui os papéis secretos aos jogadores. Posteriormente, os membros da Máfia (e outros times hostis, se aplicável) são inseridos no Grupo da Noite, onde planejam suas estratégias em segredo.

Com essas preparações concluídas, o jogo está pronto para começar.

Fase da Noite (19h - 09h)

O jogo sempre começa com a fase da noite, onde os mafiosos decidem em conjunto quem será eliminado. Todos os outros jogadores com papéis que permitem ações noturnas devem enviar suas escolhas diretamente ao moderador por mensagem privada.

Após todas as ações serem registradas, o moderador processa os resultados, relatando interações entre vizinhos (como sons que indicam movimentação). Por fim, o moderador anuncia quem foi eliminado e em qual andar ocorreu a ação.

Ações Possíveis

Cada papel tem explicitado as ações que ele tem disponível de noite, dentre as disponíveis temos:

Visitar Alguém

Vá para o andar do seu alvo. Aprenda o nome dos demais visitantes sem intenções letais.

Essa é a ação padrão para a maioria dos papéis. Dependendo do papel, a visita pode resultar em efeitos diversos, como investigações, eliminações ou coleta de informações.

Ficar Quieto

Se ninguém morrer nos andares vizinhos, saiba quais vizinhos saíram para visitar alguém.

Esta é a ação mais comum entre cidadãos e outros papéis que desejam se passar por cidadãos no jogo.

Prepare-se

Reservada para papéis que ativam suas habilidades permanecendo em casa.

Espere um melhor momento

Destinada a papéis que, apesar de não conseguirem escutar vizinhos (como mafiosos), possuem habilidades específicas relacionadas à visita.

Resolvendo os efeitos

Para que os efeitos se resolvam entre si, há uma ordem a se cumprir:

1. Qualquer efeito que exija uma resposta imediata do Moderador é resolvido primeiramente.
2. Em seguida, as ações de cada papel são processadas individualmente.
3. As visitas são relatadas: aqueles que realizaram visitas não-letais no mesmo andar recebem informações sobre os demais visitantes.

4. As eliminações são realizadas, incluindo as ações de ex-combatentes, mafiosos, serial killers, entre outros.
5. Os salvamentos acontecem, aplicados aos alvos escolhidos pelos médicos.
6. Os jogadores eliminados têm seu papel de Admin removido.
7. Por fim, com exceção dos vizinhos de onde alguém morreu, os jogadores que escolheram **Ficar Quieto** recebem informações sobre movimentações noturnas em andares vizinhos.
8. A fase da noite termina. O Moderador anuncia os eliminados e os andares onde ocorreram as mortes, marcando o início do dia seguinte.

Fase do Dia: (09h - 19h)

Durante o dia, os jogadores se reúnem para discutir e tentar identificar os mafiosos, utilizando pistas como informações das visitas, comportamentos suspeitos ou possíveis mentiras. Em um momento oportuno, o moderador abre uma enquete para que todos votem em quem consideram mais suspeito.

No final do dia, o moderador revela o jogador eliminado e o papel que ele desempenhava no jogo.

04. Os Papéis

Os papéis utilizados no jogo são descritos nesta seção. O moderador é responsável por decidir como distribuir os papéis entre os participantes e quais informações serão compartilhadas sobre a distribuição inicial.

O jogo pode ser configurado de diferentes maneiras: os jogadores podem ser informados da distribuição exata dos papéis, ou essa informação pode ser mantida completamente em segredo. Existe também uma abordagem intermediária, na qual a distribuição é anunciada, mas alguns papéis podem ser omitidos, adicionando um elemento de imprevisibilidade.

Prédio

Preenche o jogo, sempre a maioria do jogo (a início).

Comuns

Cidadão

Time Prédio (1)

De noite:

- **Ficar Quieto** (*Se ninguém morrer nos andares vizinhos, saiba quais vizinhos saíram para visitar alguém.*)

Detetive

Time Prédio (7), Máx. um por partida

De noite, escolha:

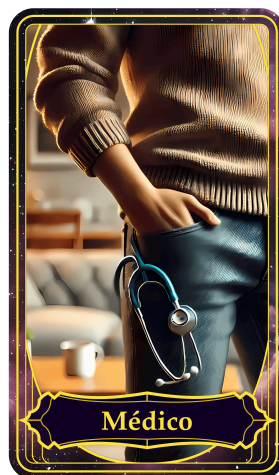
- **Visitar Alguém**: Investiga jogadores para descobrir se são Mafiosos; O Moderador apenas responde "sim" ou "não". (*Vá para o andar do seu alvo. Aprenda o nome dos demais visitantes sem intenções letais.*)
- **Ficar Quieto** (*Se ninguém morrer nos andares vizinhos, saiba quais vizinhos saíram para visitar alguém.*)

Médico

Time Prédio (3)

De noite, escolha:

- **Visitar Alguém**: Salvar seu alvo de uma eliminação à noite. (*Vá para o andar do seu alvo. Aprenda o nome dos demais visitantes sem intenções letais.*)
- **Ficar Quieto**: Salva a si mesmo. (*Se ninguém morrer nos andares vizinhos, saiba quais vizinhos saíram para visitar alguém.*)

Médico

Suporte

Acompanhante

Time Prédio (2)

De noite, escolha:

- **Visitar Alguém**: Force o alvo a *Ficar Quieto* com você no apartamento, ele saberá seu nome. Se alguém aparecer para eliminá-lo, você e seu alvo morrem e suas morte serão anunciadas lá. (*Vá para o andar do seu alvo. Aprenda o nome dos demais visitantes sem intenções letais.*)
- **Ficar Quieto** (*Se ninguém morrer nos andares vizinhos, saiba quais vizinhos saíram para visitar alguém.*)

Acompanhante

Importante:

- Se seu alvo é o Serial Killer, ele pode optar por lhe eliminar.

Ex-Combatente

Time Prédio (2), Máx. um por partida

De noite, escolha:

- **Prepare-se:** Elimina quem visitar seu apartamento. As mortes serão anunciadas no seu apartamento.
- **Ficar Quieto** (*Se ninguém morrer nos andares vizinhos, saiba quais vizinhos saíram para visitar alguém.*)

Ex-Combatente

Informante

Time Prédio (3), Máx. um por partida

De noite:

- **Ficar Quieto** (*Se ninguém morrer nos andares vizinhos, saiba quais vizinhos saíram para visitar alguém.*)

Se eliminado pela Máfia, a máfia não pode eliminar ninguém na noite seguinte.

Informante

Guarda-Costas

Time Prédio (2)

De noite, escolha:

- **Visitar Alguém**: Proteja alguém de uma eliminação, sendo eliminado no lugar dela ou do alvo dela (se tiver intenções letais). Sua morte é anunciada no apartamento de quem você escolheu. (*Vá para o andar do seu alvo. Aprenda o nome dos demais visitantes sem intenções letais.*)
- **Ficar Quieto** (*Se ninguém morrer nos andares vizinhos, saiba quais vizinhos saíram para visitar alguém.*)

Guarda-Costas

Vigia

Time Prédio (4)

De noite, escolha:

- **Visitar Alguém**: Veja se seu alvo foi visitar outra pessoa, e quem ela foi visitar. (*Vá para o andar do seu alvo. Aprenda o nome dos demais visitantes sem intenções letais.*)
- **Ficar Quieto** (*Se ninguém morrer nos andares vizinhos, saiba quais vizinhos saíram para visitar alguém.*)

Vigia

Caóticos

Justiceiro

Time Prédio (4), Máx. um por partida

De noite, escolha:

- **Visitar Alguém**: Elimina o alvo. (*Vá para o andar do seu alvo. Aprenda o nome dos demais visitantes sem intenções letais.*)
- **Ficar Quieto** (*Se ninguém morrer nos andares vizinhos, saiba quais vizinhos saíram para visitar alguém.*)

Proprietário

Time Prédio (-1), Máx. um por partida

De noite:

- **Ficar Quieto** (*Se ninguém morrer nos andares vizinhos, saiba quais vizinhos saíram para visitar alguém.*)

Os cidadões sabem quem é você. A Máfia ganha se você for eliminado.

Máfia

Para garantir o equilíbrio do jogo, recomenda-se manter uma proporção de N/4 mafiosos em relação ao total de jogadores (N). Dessa forma, após aproximadamente N/4 dias, o jogo tende a atingir seu desfecho:

- Seja pela eliminação gradual dos N/4 mafiosos;
- Seja pela eliminação de 2N/4 cidadãos, deixando 2N/4 jogadores restantes, condição mínima para a vitória dos mafiosos.
  Essa proporção não deve ser alterada, mesmo que outras mortes ocorram por ações de papéis como Serial Killer ou Justiceiro. Esses papéis geralmente não aceleram significativamente o ritmo do jogo e podem ser eliminados rapidamente.

Comuns

Mafioso

Time Máfia (-6)

Participa do grupo da noite, discutindo estratégias e escolhendo entre a Máfia um Capanga e seu alvo (**Visite Alguém**: Elimina o alvo)

Mafia

Don

Time Máfia (-8), Máx. um por partida

De noite:

- **Ficar Quieto** (*Se ninguém morrer nos andares vizinhos, saiba quais vizinhos saíram para visitar alguém.*)

Participa do grupo da noite, discutindo estratégias e escolhendo entre a Máfia um Capanga e seu alvo (**Visite Alguém**: Elimina o alvo)

Importante:

- Não é identificado pelo detetive como parte da máfia

Suporte

Faxineiro

Time Máfia (-7), Máx. um por partida

De noite, escolha:

- **Visitar Alguém**: O papel de seu alvo será revelado apenas para a máfia. (*Vá para o andar do seu alvo. Aprenda o nome dos demais visitantes sem intenções letais.*)
- **Espere um melhor momento.**

Participa do grupo da noite, discutindo estratégias e escolhendo entre a Máfia um Capanga e seu alvo (**Visite Alguém**: Elimina o alvo)

Consorte

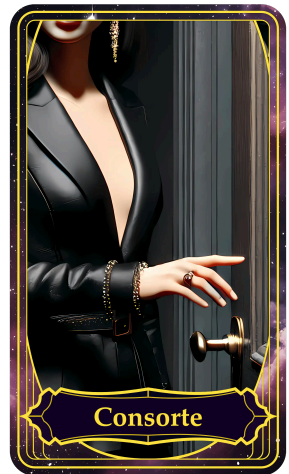
Time Máfia (-7), Máx. um por partida

De noite, escolha:

- **Visitar Alguém**: Force o alvo a *Ficar Quieto* com você no apartamento, ele saberá seu nome. Se alguém aparecer para eliminá-lo, você e seu alvo morrem e suas morte serão anunciadas lá. (*Vá para o andar do seu alvo. Aprenda o nome dos demais visitantes sem intenções letais.*)
- **Espere um melhor momento.**

Participa do grupo da noite, discutindo estratégias e escolhendo entre a Máfia um Capanga e seu alvo (**Visite Alguém**: Elimina o alvo)

Importante:

- Se seu alvo é o Serial Killer, ele pode optar por lhe eliminar.

Neutros

Use esses para adicionar elementos interessantes ao jogo. Não devem passar de 10% do total de pessoas.

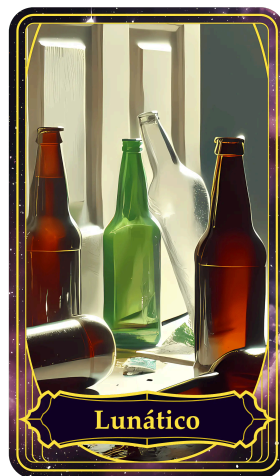
Lunático

Time Lunático (-2), Máx. um por partida

De noite:

- **Ficar Quieto** (*Se ninguém morrer nos andares vizinhos, saiba quais vizinhos saíram para visitar alguém.*)

Ganha ao ser eliminado pelo prédio em votação.

Lunático

Serial Killer

Time Serial Killer (-8)

De noite, escolha:

- **Visitar Alguém**: Elimina o alvo. Ele não pode ser salvo, mas o Justiceiro ainda é capaz de matar de volta. (*Vá para o andar do seu alvo. Aprenda o nome dos demais visitantes sem intenções letais.*)
- **Ficar Quieto** (*Se ninguém morrer nos andares vizinhos, saiba quais vizinhos saíram para visitar alguém.*)

Ganha ao sobrar no jogo com mais duas pessoas ou menos.

Serial Killer

05. O Além

Os participantes do Além, ou seja, os eliminados, inicialmente desempenham o papel de espectadores do jogo. Eles podem observar o desenrolar das rodadas, aproveitando para aprender e formular novas estratégias para futuros jogos.

Quando três ou mais jogadores são eliminados, o moderador pode transformar o Prédio em um ambiente assombrado, introduzindo efeitos especiais que permitem ao Além influenciar o jogo de maneira limitada.

A dinâmica do Além segue a regra de que ele atua como um único jogador. Todos os efeitos precisam ser votados coletivamente pelos integrantes do grupo, e cabe ao moderador determinar quais efeitos serão disponibilizados para votação e em que momento.

Esses efeitos devem ser cuidadosamente equilibrados para não interferir excessivamente no progresso do jogo, preservando o raciocínio dos jogadores que ainda estão próximos de alcançar a vitória.

Andar Assombrado

O Além escolhe um participante do jogo e altera as informações obtidas durante a noite:

- Se ele *Ficar Quieto* e um vizinho saiu para uma visita, ele recebe uma informação trocada sobre quem saiu.

- Se ele *Ficar Quieto* e nenhum vizinho saiu para visitar alguém, ele recebe uma informação falsa indicando que um deles saiu (aleatoriamente).

Poltergeist

O Além escolhe um participante do jogo, causando uma perturbação sonora no prédio:

- Se ele for alguém de papel Neutro, ele grita loucamente e todos do prédio ouvem um barulho vindo do andar dessa pessoa. A mensagem do barulho dirá a direção (andares de cima, andares de baixo) do barulho anormal.
- Se acertarem um outro jogador, seus vizinhos receberão a informação falsa que ele saiu para visitar alguém.
  Qualquer que seja o resultado, o Além saberá o que aconteceu.

Possessão

O Além escolhe duas coisas, um participante do jogo, e um alvo.

- O participante escolhido realiza uma visita ao alvo e o elimina, sem ser informado de sua ação.
- Se um médico tentar salvar o alvo, falha.

Dica do Além

O Além escolhe um participante do jogo,

- O participante escolhido é votado para eliminação de Dia.
- O voto é registrado pelo moderador.